

INTRODUCCION. - Los videojuegos dieron sus primeras señales de vida hacia finales de la década de los 40, concretamente tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, cuando las principales potencias vencedoras iniciaron una carrera tecnológica para construir las primeras supercomputadoras programables como el ENIAC. Los primeros videojuegos eran mayoritariamente experimentos y pruebas académicas por parte de científicos y físicos, no sería hasta la llegada de la década de los 70 cuando los videojuegos empezarían a tener un carácter más comercial, marcando el inicio de una imparable transformación y evolución del concepto mismo del videojuego que acabaría por convertirlo en el fenómeno cultural de masas que hoy conocemos, llegando incluso a lograr el estatus de medio artístico en algunos países.

La idea de usar un monitor electrónico para brindar entretenimiento interactivo, se podía ver únicamente en laboratorios y universidades alrededor de los Estados Unidos.

Uno de los primeros ejemplos viene de 1958, cuando un investigador en los Laboratorios Brookhaven, modificó una de las computadoras y construyó controladores para la mano para simular un partido de tenis.

Más tarde, en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), aparecieron juegos como Spacewar en 1962. Este necesitaba del uso de una computadora grande y cara.

Pero los videojuegos no se popularizaron hasta 1972 con el lanzamiento del MAGNAVOX ODYSSEY, y el exitoso PONG. Esta nueva forma de entretenimiento fascino a la gente joven y es así cómo empezó la locura que hoy es una industria multi-billonaria y con el paso del tiempo surgieron nuevas consolas conforme avanzaba la tecnología.

En el 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, nada más que venia con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1.

Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001.

Nintendo lanzó el sucesor de la Nintendo 64, la Gamecube, y la primera Game Boy completamente nueva desde la creación de la compañía, la Game Boy Advance. Sega viendo que no podría competir, especialmente con una nueva máquina como la de Sony, anunció que ya no produciría hardware, convirtiéndose sólo en desarrolladora de software en 2002.

El ordenador personal PC es la plataforma más cara de juegos, pero también la que permite mayor flexibilidad. Esta flexibilidad proviene del hecho de poder añadir al ordenador componentes que se pueden mejorar constantemente, como son tarjetas gráficas o de sonido y accesorios como volantes, pedales y mandos, etc. Además, es posible actualizar los juegos con parches oficiales o con nuevos añadidos realizados por la compañía que creó el juego o por otros usuarios.